PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 132, onsdag 14. september 1994



Redaksjonell

Ja, nå sitter vi her igjen -- uten den helt store inspirasjonen, men med en hel redaksjoneltspalte å fylle. Vi kunne selvsagt skrive om det spennende faktum at det idag (mandag) er det peneste været vi kan huske å ha opplevd i Oslo siden hetebølgen i sommer. Solen skinner og måkene skriker muntert på havnen. Men vi har jo tatt opp været så mange ganger før. Det er kanskje like greit å la det være.

Derimot kan man jo ikke unngå å merke seg at det ikke er så lenge igjen til en større spillkongress: REGNCON står snart for døren. Men den blir jo utførlig omtalt inne i bladet (se s. 2). Dermed faller det også bort. Hva kan vi skrive om da? Vel, det er jo nok av andre kongresser og arrangementer -- f.eks. er det en HobCon på Oppegård i oktober, og selvsagt HexCon i Trondheim et par uker senere. Men litt skal vi jo ha å skrive om i senere nummer av bladet også.

Vi får heller si litt om det planlagte stiftelsesmøtet for Oslo (Simulerings) Spillklubb. Det blir førstkommende torsdag, 15/9, på Burger King i Grensen (kjent treffsted for oss og Securitas) fra kl. 1900. Vi håper at samtlige som er interessert i denne saken kan møte da. La oss se -- hva kan vi fylle hele resten av redaksjonelt med?

Altså:

HUSK STIFTELSESMØTET FOR OSLO (SIMULERINGS)SPILLKLUBB; FØRSTKOMMENDE TORSDAG, 15/9 KL 1900 PÅ BURGER KING I GRENSEN!

REGNCON III



TEMA: VAMPYRER -KAMPEN MOT DET ONDE

SPILLKONGRESSEN I BERGEN 7.-9. OKTOBER 1994

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Del 37.
Orientekspressen.

— Det var jo en riktig romantisk idé, svarer Sissel med en litt skarp snert i stemmen. Særlig mer romantisk enn å gifte seg på Orientekspressen kan det vel knapt bli...

— Å ja, svarer Monica, og gløtter bort på Kim. Synes ikke du også det?

Kim svarer ikke. Han er altfor opptatt med å studere ett eller annet som ligger på gulvet. Derfor legger han heller ikke merke til noe når kjæledyret flyr bort til ham.

— Ikke sant, Kim? Det påtrengende kjæledyret har satt seg på skulderen til Kim, og biter ham vennlig i øreflippen.

— Hva er det? spør HansO, som nå har rukket å tenke litt over det som ble sagt. Prøver du å hinte frampå om noe?

— Hva? Hvem, jeg? svarer Sissel, mens hun studerer takkonstruksjonen.

— Jeg trodde Orientekspressen var et luksus-tog, jeg, påstår Brodvall. Dette ser jo ut som et helt vanlig tog.

— Dette er et helt vanlig tog, svarer Sten Hugo. Luksustoget er et chartertog som går mellom London og Venezia.

— Å nå, svarer Brodvall, så da er ikke dette den egentlige Orientekspressen, da?

— Jo, påstår HansO. Dette er den ekte Orientekspressen. Det andre toget er bare en etterligning. Problemet er at det ikke er noen som vil betale i dyre dommer for å reise med et gammelt luksustog til Istanbul, når de kan reise direkte til Singapore med en splitter ny jumbojet i steden.

— Hva har Singapore med saken å gjøre, spør Brodvall forvirret.

— Ja, si det, svarer HansO.

— Det var jo dit de skulle, alle sammen, påstår Sten Hugo. Til Orienten.

— Hvorfor tok de tog til Istanbul, hvis de egentlig skulle til Singapore? spør Brodvall, enda mer forvirret. Ville det ikke være bedre å ta et tog som gikk direkte til Singapore?

Fortsettes i neste nummer.

REGNCON III



Felles avreise til Regncon?
I og med at kongressen starter relativt tidlig på fredag (Innslipp fra kl. 9!), må vi eventuelt belage oss på å dra fra Oslo allerede torsdag kveld. Toget går klokken 23. Prisen blir kr. 460,- (kr. 420,- med studiemoderasjon) hvis billetten bestilles innen 23. september.
Er du interessert i felles avreise eller bestilling? Ta kontakt med Herman Ellingsen eller Johannes H. Berg....

FORHÅNDSPÅMELDING
Plass i turneringene avgjøres etter innbetalingsdato. Jo før jo bedre (for både deg og oss). For å betale deltageravgiften fyller du ut en postgiro innbetalingsblankett med følgende data:

Sendt av......................................Navn og adresse
Til..REGNCON, Postboks 299, 5001 BERGEN
Postgirokonto..................................0805 4432993
Norske kroner..................................kr 200,-

Betalingsfristen er 17. september . Betaler du innen fristen får du gratis REGNCON III T-skjorte. Innbetalinger etter dette vil ikke gi fortrinnsrett til turneringene og heller ikke t-skjorte.

TURNERINGSPÅMELDING
Betaler du innen 17/9 får du tilsendt turneringsprogrammet og skjema til bruk for forhåndspåmeldng. Hvis du ikke betaler får du ikke program.

TID OG STED
Dørene åpnes fredag 7/10 kl. 0900. Turneringene starter kl. 1100. Avslutning søndag kl 1600. Bergen Katedralskole, Kong Oscarsgate 36, Bergen (midt i sentrum). Skolen ligger i gangavstand fra jernbanestasjon og flybuss-stopp. PS - Det vil være mulig å få dusje og sove på skolen.

EX CATHEDRA

Det er nå valgt et nytt styre for vår utmerkede forening -- se eget referat. Riktignok er det ikke akkurat snakk om noen total utrenskning, men en viss fornyelse. Siden jeg er den som har vært med i styret lengst, er det klart at jeg er mer tilhenger av å forandre for å bevare enn av dristige, revolusjonære initiativ. Men vi må nok erkjenne at det er en rekke ting som kan forbedres ved klubben vår. Nå er det meningen å få istand den lenge utlovede Oslo Spillklubb, med stiftelsesmøte alt førstkommende torsdag; om dette går etter planen, vil Ares såvel som de andre tilsluttede klubbene kunne få et langt mer betryggende fundament for drift, PR, rekruttering etc.

Det gjenstår imidlertid et omfattende arbeid før Ares har oppnådd den stabilitet og det aktivitetsnivå som vi synes foreningen bør ha. F.eks. har det i lengre tid vært alt for dårlig opplegg m. h.t. aktiviteter av type turneringer etc. Det er også nokså tilfeldig fra gang til gang hvilke spill som blir spilt, bortsett fra visse rollespillkampanjer. Det er stadig tegn til at nye interesserte dukker opp, blir en gang eller to, ikke finner noe å ta seg til, og så drar igjen. Vi er også interessert i å komme med andre tilbud, og har f.eks. vurdert å bygge videre på den utrolige populariteten MAGIC: THE GATHERING har fått det siste halvåret.

Mer informasjon om dette vil tilflyte dere via senere nummer av PHOBOS. Dessuten har generalforsamlingen vedtatt at vi skal ha noen allmøter/informasjonsmøter for medlemmene fremover, og selvsagt står det dessuten alle fritt å henvende seg til styremedlemmene på møtene. Husk dessuten følgende: Vi er ikke en forening der alt som skjer blir sentralstyrt -- snarere tvert imot. Har dere selv noen idéer, tanker eller forslag til aktivitet, er det sannsynligvis bare å sette igang. Men skriv gjerne noen linjer om det til dette organ for foreningen, slik at alle får vite om det! Temmelig snart håper vi å få istand en fast oppslagstjeneste, der det skal være mulig for alle å se hva som kan dukke opp av ulike aktivteter, ananonsering av spilling i forskjellige sammenhenger, etc. Og det nye styret vil ha hatt sitt første møte når dette leses. Det kan jo hende at de har noen nye initiativ å komme med. La oss håpe at informasjonen vil flyte fritt -- både via PHOBOS og i andre kanaler.

Til slutt: Vi håper at dere følger opp alle våre oppfordringer om å gjøre ting selv, om å verve andre interesserte osv. Det foreligger nå nye brosjyrer for Ares; ta kontakt med PR-sjef Herman Ellingsen om dere har bruk for noen ex. Men selvsagt skal vi også være åpne for medlemmer som bare er på jakt etter et sted å spille: Det er bare det at vi vet det sitter store ressurser av kreativitet, spillkunnskap og innsatsvilje hos medlemmene. Det er svært fristende å prøve å skyve extra hardt på for å få aktivert dem!

- Johannes H. Berg



Magic: the Addiction ??

Noen av dere lesere har vel lagt merke til at et kortspill kalt Magic: the Gathering, i det siste har inntatt ARES sine lokaler. Som de uinvidde horder dere er, lurer dere vel også litt på hva dette går ut på, og hvorfor folk gidder å slose/bruke/investere så mye tid/penger (stryk det som passer) på dette.

Jeg har i alle fall ikke noen planer om å fortelle dere om det, men heller om et par andre aspekter ved dette spillet som jeg føler meg kvalifisert til å uttale meg om (ahem)....

Magic: the Gathering (MtG) kom til Oslo i begynnelsen av Februar i år. Jeg visste egentlig om dette spillet siden slutten av Oktober 1993, og hadde allerede lurt meg grønn på hvordan våre venner på den andre siden av dammen klarte å bli så forelsket i et kortspill som det jeg hadde hørt/lest forskjellige steder. Folka som jobber på Fantastico og Avalon sa til meg at de "hadde bestilt" MtG allerede, men som sagt kom det ikke noe for i Februar...

Uansett fikk jeg nå sjansen til å ta en titt på Magic. Ærlig talt var det første møtet litt blandet. Kortene så jo fine ut, ikke minst de som hørte til Arabian Nights serien, men jeg skjønte egentlig ikke et frugg av hva alle disse tallene og det der betydde. Enda mindre hvordan spillet kunne bli så poulært i USA.

Men pytt. Jeg kjøpte meg et par av disse pakkene (de var på hhv. 25 kr for 15 vanlige kort, og 15 kr for 8 Arabian Nights) og dro opp til mine kompanjonger på simulasjonsspillklubben MARS, hvor vi ble enige om at bildene var fine. Forresten tok det enda en måned for regel-bøkene kom; og når de endelig gjorde, var vi (de av oss som hadde til da kjøpt kort) blandt de første til å kjøpe oss dem. Vi satt inne på Fantastico og ni-leste reglene, med planen om å være de første i Oslo (Norge?) til å prøve Magic. Men akk, ingen av de som jobbet der hadde noen planer om å jobbe overtid, så vi ble kastet ut. Vi fikk det første spillet vårt, men ikke før i 23-tiden dagen etterpå, ute på trappa i gangen vel å merke.

Slik var det første møtet mitt med MtG. Etter hvert som jeg ble kjent med spillet, fant jeg faktisk ut at det var byttinga som var det morsomste. Duellene var liksom bare "tidsfordriv" mellom bytte-sesjonene. Nå for tida bruker jeg vel 50% av min tid til bytting, og resten til å bygge opp kortstokker og spille med dem. Dette kan virke litt rart for de som ikke har drevet med liknende ting, men det å drive "salg" av sine egne kort for å få tak i noen andre som kanskje er mer nyttige/skjeldne er faktisk ganske artig!

Etterhvert som man blir mer dreven i byttinga kan det hende at man får et rykte på seg. Jeg kjenner f.eks. en fyr som regelrett gir bort hele kortstokker til vilt fremmede personer, helt uten noen som helst fornuftig grunn. Mange kan se på ham som litt sprø kanskje, men som samler av MtG kjøper han ganske store mengder av kort. Og riktignok får han da et stort overskudd av de mest vanlige kortene.... Dette er ikke tilfellet mitt. En stund drev Anders Dahle (Lørdags-vikaren på Fantastico) og et par andre folk noe som så ut som en "advarsels-kampanje" mot meg. Jeg hadde blitt stemplet som en slu backstabber som elsket å lure nybegynnere (og alle andre) opp i stry når jeg byttet med dem! Om jeg noen gang sa "Hmmm. Greit!" til et bytte, så lurte jeg stakkaren trill rundt. Det kan være morsomt innimellom å ha et rykte, men slike som dette kan de fleste klare seg uten. Selv om jeg må si (i all min beskje-denhet) at dette ryktet bare er 90% sant, vil jeg legge til at de gangene folk er blitt lurt, er det av dem selv. Vel. Delvis i alle fall; jeg har hatt min del av gode "trades" gjennom tidene, heheh.

Men hva er dette spillet for noe egentlig? **Magic: the Gathering** er et duell-spill med kort. Hver spiller forestiller en Dominiansk trollmann med sitt eget arsenale av forskjellige trylleformularer, magiske gjenstander og monstre. Det finnes over 600 forskjellige **Magic** kort å velge mellom. Målet er å få motstanderen til å miste alle sine livspoeng, eller tømme hans bibliotek for formler. Med så mange forskjellige kort tilgjengelig, blir dette nok litt av en jobb. For det første har hver spiller et utvalg av fem forskjellige farger som hver representerer sin side av magien i Dominia. Hvitt er det gode og rettferdige, Blått er tanker, illusjoner samt elementene luft og vann, Grønt står for liv og vekst, Rødt er kaos, krig og elementene jord og ild og Svart er ondskapens og dødens farge. Hver spiller velger ut en eller flere av disse fargene, og prøver å bygge opp et slagferdigt arsenale av trylleformularer.

De som begynner med dette spillet begynner gjerne med å kjøpe en kortstokk eller to og kanskje et par booster-packs. Når folk velger hvilke farger de vil spille med, ser de som oftest på hva de fikk kjøpt, og beholder de fargene som hadde de beste sjeldne kortene, og bytter vekk resten for andre kort i fargen(e) de spiller. Som oftest gjør de det; Brodwall gjorde det ikke. Han sa "Jeg liker ikke svart. Jeg vil drepe svart. Svart er dust!" --- og bygget opp en stokk som med tiden ble ganske ondskapsfull. Mot de som spilte svart vel å merke da. Slik taktikk har en tendens til å fungere; å sette en handlingsplan på forhånd, og siden bygge sin kortstokk på dette. Jeg vil si at Johannes har hatt suksess med sin plan, men det er jo selvfølgelig ikke bra om alle hadde den samme "planen". Noen foretrekker å få opp masse smådyr og oversvømme sin motstander med horder av tilsynelatende ufarlige vesener, mens de fleste liker å sette opp en lett defensiv holdning til de har fått samlet nok ressurser til de storre, farligere dyrene deres.

Personlig foretrekker jeg å drepe mine egne dyr, eller odelegge mine egne magiske gjenstander for å skape et helvete hos min motstander. Dette kan virke litt sært, men det er faktisk veldig morsomt; særlig for meg som har de rette kortene å gjore det med. Jeg har også en annen taktikk jeg bruker mye. Ikke når jeg spiller, men når jeg bytter: jeg prover å skaffe meg artige kort. Jeg har funnet ut at spillet blir så mye morsommere når man kan bruke kort som mange andre ikke har, eller engang har sett.

Apropos om kort som man ikke har sett for. Nybegynnere i dette spillet er en ganske utsatt rase. Alle burde vite at noen av kortene er sjeldnere enn andre, og at mange drevne spillere ofte gir blaffen i om du tilbyr et eller flere sjeldne kort for et mere vanligt et som du liker veldig godt. Dette er spesielt tilfellet med kort som bare blir trykket opp en gang. Sant nok må man regne disse kortene som litt mere skjeldne en de vanlige, men det er allikevel ingen grunn til å gi opp mange av de beste kortene dine bare for å få tak i en av disse fine kortene med svart kant. De kan for all del være nyttige for kortstokken, men ikke bytt vekk alt du har uten å vite hva du bytter vekk. Hvis du har en liste, bruk den!

Oppe på MARS har vi nå drevet på så å si kontinuerlig med **Magic**-spillinga. Vi brukte faktisk det meste av fritida vår i sommer på å utvikle et sett med regler for flere spillere, pluss litt annet banebrytende arbeide (vel...). Uansett har vi funnet et par regler som vi syntes gjorde duellene litt morsomere. For det første har vi så å si sluttet å spille med de kortene som slår ut "fiende-fargene" sine. Dette førte til at kampene ble jevnere og mye mer spennende. Nå går det mere på å lage kortstokker som hadde en slagkraftig taktikk i stedet for å spy ut anti-farge kort, og lamme

motstanderen på den måten. Dessuten spiller vi ofte lagspill på MARS, og innimellom skjer det at de på laget ditt må lide fordi du spilte ut et av de anti-farge kortene som gikk mot dem. Dessuten er vi ganske mange her oppe med kort, og alle spiller med forskjellige farger. Det er like irriterende hver gang motstanderen sier "Kan jeg få ta ut de kortene som ikke funker mot deg mens vi spiller? Jeg gidder ikke å ta dem ut nå." Argh! Hvis folk absolutt må spille med de forbanna korta, så la dem få svi når de ikke fungerer!! De eneste gangene vi synes det er greit at folk spiller med dem, er når de klarer å lage noe konstruktivt ut av det. Det er mye morsommere å tape for en fyr som får bruke sin nye, gode idé enn en som bare vil være ekkel. De kortene vi har valgt å kutte ut er: Conversion, Deathgrip, Flashfires, Gloom, Karma, Lifeforce, Lifetap og Tsunami. Det finnes mange andre, men det er generelt de kortene som på en eller annen måte lager kontinuerlig ugagn mot en farge vi kutter ut.

En annen ting vi (og de aller fleste) har begynt med, er å spille etter Wizards of the Coast sine "The Duelist's Convocation Tournament Rules." Dvs. de offisielle turnerings-reglene fra WotC. Vel. Vi spiller med de fleste av dem i alle fall. Det mange lurer på er hvilke kort som er forbudte, og hvilke som er "begrenset". Derfor presenterer MARS herved de siste listene gitt ut på InterNet:

Restricted:	Ali from Cairo	Ancesteral Recall
	Berserk	Black Lotus
	Brain Geysir	Candelabra of Tawnos
	Channel	Copy Artifact
	Demonic Tutor	*Falling Star*
	Feldon's Cane	Ivory Tower
	Library of Alexandria	Mox Emerald
	Mox Jet	Mox Pearl
	Mox Ruby	Mox Sapphire
	Regrowth	Sol Ring
	Time Twister	Time Walk
	Underworld Dreams	Wheel of Fortune
	Winds of Change	
Banned:	Bronze Tablet	Contract from Below
	Darkpact	Demonic Attorney
	Divine Intervention	Jeweled Bird
	Rebirth	Sharazad
	Tempest Efreet	Time Vault

Denne lista inkluderer kort fra Arabian Nights, Antiquities og Legends settene. Kort i kursiv er fra Legends-settet. Ellers står det nevnt i turnerings reglene at man må spille med minst 60 kort, med max 4 av hver korttype (unntatt vanlige land), og ett av hver av kortene på Restricted lista.

Men en liten ettertanke til dere MtG-fans der ute: Disse reglene var ment til bruk i turneringer! Noen der ute tror at man rett og slett ikke får lov til å spille med de kortene som står på den forbudte lista! Det er tull. Like tullete er det å spille med bare en av hver av de "begrensede" korta! Hvis du vil spille med fire eller fem Black Lotus'er, så er det bare å sette i gang.

Nok av det. La meg heller fortelle om et par fine, nye måter å spille Magic på. Det finnes mange måter, f.eks. Rainbow og Grand Emperial, samt flere som ikke har navn. Her har du noen av MARS' offisielle regler:

Regler for fem eller flere spillere:

Metode 1: Ingenting kan påvirke noen som sitter lengere enn to personer unna deg til høyre eller venstre. Dette gjelder også alle kontinuerlige effekter fra enchantments eller artifacts. Spiller f.eks "A" ut en Mana Flare, vil bare A, B, C, G og H få en ekstra mana ut av hvert land. De andre får klare seg uten... Om F la ut en Meekstone, ville A, B og C fremdeles kunne untappe sine dyr. Du kan heller ikke sikte på noe lengere enn to personer unna med dine formler eller special abilities fra dine dyr. Alt har en max avstand på to! Du kan spille med så mange du vil med denne og den neste metoden, men minst seks.

Slik kan dere sitte:

```
A B C
H   D
G F E
```

Den spilleren som sitter igjen til slutt, er vinneren.

Metode 2: Denne måten å spille på er ganske komplisert. Hver spiller er på lag med den som sitter til venstre og til høyre for seg. Du har 30 hitpoints felles med spilleren til venstre, og 30 med den til høyre. Målet med spillet er å drepe de som er på lag med de du er på lag med: dvs. de to spillerne som sitter to plasser unna deg. Eksempel: Du er spiller E, og du er på lag med F (og har 30 hp med ham) og D (og har også 30 hp med ham) samtidig! D er på lag med deg og C, og F er på lag med deg og G. Ditt mål er a drepe de som dine lagkamerater er på lag med, dvs. C og G. Legg merke til at D og F (dine lag kamerater) også vil drepe hverandre! Du kan angripe hvem du vil, men vær klar over at du bare trenger å drepe C og G, så det er sjeldent nodvendig å gå løs på andre enn de. En annen ting er at de som sitter mellom deg og den du vil angripe kan blokkere dine dyr! Hvis du vil angripe C, så kan D (hvis han vil) blokkere, så han kan holde sin lagkamerat i live. Du kan selvfølgelig også blokkere de som vil angripe "forbi" deg. Hvis du får skade, så mister du liv bade med ham til høyre og han til venstre for deg samtidig! Husk at du dor ikke for begge er pa null, så du kan fremdeles få opp dine (og dine lagkameraters) livspoeng. Vinneren er han som forst sitter igjen med begge lagkamerater alene!

Metode 3: Rainbow kan spilles på mange måter, den vanligste metoden er denne:

```
   U
W     B
  G R
```

Hver spiller en farge, og har som mal å drepe "fiende-fargen" sin. Gronn (G) skal kvitte seg med Bla (U) og Svart (B), Hvit skal drepe Svart og Rod (R) og så videre... Hvis du spiller kort som gar på "Opponent" så gjelder den begge motstanderne dine. Hvis et kort sier "both players" eller "all players" så gjelder det bare deg og dine fiender. Eks: G spiller ut en Howling Mine. Da er det bare G, U og B som får trekke et ekstra kort, ikke W og R! Ellers kan du plukke ut målene dine som du onsker. Hvit kan godt kaste Guardian Angel for å redde en av Blå sine dyr. Du kan derimot bare angripe dine fiender! "Veien" du angriper er alltid den som var kortest i begynnelsen av spillet: G angriper U gjennom W. Om R og W skulle do, kan B ikke blokkere! --- W er dod, så det er klar bane. Det jeg mener med "klar bane" er at W kan blokkere for U. Oppklaring: Hvis Gronn angriper Blå, kan Hvit (hvis han vil) blokkere et eller flere av Gronn sine dyr, i tillegg til det Blå blokkereretterpå. Husk at Hvit deklarerer blokkering for Blå gjør det! Hvis to spillere mister begge sine motstandere samtidig, er spillet uavgjort.

Metode 4: "Grand Emperial" er et ti-manns spill med to lag. Her er lag-oppstillingen...

L = Left, R = Right
G = Good, E = Evil
E = Emperor
P = Prince, G = Guard

GE
RGP LGP
RGG LGG
LEG REG
LEP REP
EE

Målet ved dette spillet er å drepe motstanderens Keiser, og måten man gjør det på, går slik: Du kan bare angripe de som sitter innenfor to personers rekkevidde. Siden du ikke får angripe dine lagkamerater, vil keiseren ikke få noen å gå løs på før en vakt eller prins på laget hans dør. Du kan heller ikke kaste formler eller bruke fast-effects på noen som sitter lengere enn to plasser unna. Det som skjer da, er at Keiseren får masse tid på seg til å bygge seg opp og/eller hjelpe medspillerne sine. Effekter som gar på "both players" eller "all players" påvirker alle, mens de korta som sier "opponent" bare gjelder motstandere innenfor range. Legg merke til at Keiserne får ganske mye makt: om EE skulle kaste Tranquiliy, vil bare de av motspillerne some er innenfor "range" kunne forhindre det med Counterspell og liknende. Når man spiller med så mange spillere kan det ofte virke rimelig at flere spillere har rundene sine samtidig. Dette fungerer som oftest, men pass på at Keiserne ikke havner ved siden av hverandre, for da pleier det å bli rot når Keiserne skal angripe hverandre samtidig. Noen synes det er rimelig å avgjorehvem som skal angripe først med et terningslag eller saks-papir-stein. Jeg presenterer herved en bedre måte: Hver spiller som skal ha runden sin, skal ha en "Aktiv-brikke." Med det mener jeg en slags fysisk gjenstand som viser at det er han sin tur akkurat nå. Når man begynner spillet så er det som regel Keiseren(e) som begynner. Vi sier da at EE og GE får hver sin murstein (Aktiv-brikke) når begge er enige om at rundene er ferdige, så gir de mursteinene til de som sitter til venstre for dem, LEP og LGP. Om f.eks. REG skulle dø, ville LGG i de senere rundene gi brikken sin direkte til REP! Det blir ikke en "tom" runde når brikken kommer til REG sin plass, bare hopp over den! Etterhvert som den ene mursteinen nærmer seg den andre vil de omsider havne rett etter hverandre. M.a.o. hver spiller vil få to runder rett etter hverandre. For å forhindre dette, tar vi vekk den brikken som "tar igjen" den andre med en gang dette skjer. Eks: Det er 4 personer mellom mursteinene når spillet begynner. Etter en stund dør RGG, og da er det 3 mellom brikkene (langs den korteste veien). LEG dør, nå er det 2 personer mellom dem. Imens kan det godt ha dodd noen pa den andre siden av bordet, uansett så er den korteste avstanden 2. Etterhvert så dør RGP, og da er det bare LEP som er mellom Keiserne. Siden spilleretningen går med klokka, så sier vi at den mursteinen som er hos EE "tar igjen" den hos GE. Om LEP skulle dø, så er det EE som må kaste sin murstein. Nå er det bare en brikke i spill, og den går rundt som vanlig.

Denne måten å fordele runder på kan brukes i alle større Magic-spill, men man må passe på i begynnelsen at to deltagere ikke kan angripe samme spiller på en gang.

Uansett så er det vanligvis Keiseren som har den første runden.

Metode 5: "Grand Emperial Light" er en "Grand Emperial" for seks spillere i stedet for ti. Vi spiller bare ikke med Prinsene. I stedet for å ha en max avstand på to, så er den her én. Du kan bare kaste formler på, angripe osv. den personen du sitter ved siden av. Ellers er reglene helt like de for Grand Emperial. Forste lag til å drepe motstanderenes Keiser har vunnet.

--- Etter at vi på MARS fikk testet ut regler for mer enn to spillere, fant vi ut at kort som påvirker "opponent" har en tendens til å være veldig ubalanserende (Black Vise, Lifetap etc). Noen måter å løse dette på, er at "opponent" blir definert som de av motstanderne dine som er innenfor rekkevidde, eller (hvis du har lagspill) at alle blir definert som "opponent," selv de på laget ditt. Det finnes sikkert andre, bedre måter å løse dette problemet, men til noen klarer å finne disse, så anbefaler jeg å enten prove disse reglene, eller kutte ut å spille med "opponent" kort, slik som vi på MARS gjor. Uansett hvordan du velger å spille, må du huske på at regelkverulering ofte er sunt, men ikke la det bli en plage. Hvis en fyr absolutt vil spille med Black Vise, husk at han har rett til det. Målet med spillet er å ha det Cult! --- Jeg har tapt de beste duellene jeg har hatt!

Og en annen ting: hvis motstanderen din ikke vil spille etter turneringsreglene til WotC, ikke la vær å spille mot ham: lag heller en (ulovlig?) kortstokk som du kan slå ham med!

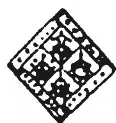
Bare husk til slutt: Bytt, Bygg og ha det Cult!

Hail the Day,
--- Salve Nilsen

ET CETERA United States

It's Not Just a Game

Magic: The Gathering



IN TODAY'S WORLD, WHAT could possibly impress a public burned out on video games and already blasé about virtual reality? A friendly game of cards, of course. Magic: The Gathering, which requires two or more players, imagination, strategy and some elaborately decorated cards, is enchanting people of all ages around the world. Each aspiring Magician collects and trades the cards to create a personal deck that maximizes the variety of spells, creatures and the like. In a face-to-face game, the player assumes the role of a sorcerer in the land of Dominia and takes turns summoning his or her cards' powers against opponents until only one sorcerer remains alive. Magic's creators, Washington State's Wizards of the Coast gaming company, introduced the trading-card game genre in August 1993 and expect to sell the 1 billionth card by the end of 1994. Why the craze? Avid Magicians will attest that it is "an addictive little game," so much so that they spend hundreds of dollars buying new packs—each set is different—in search of rare, powerful cards.

Despite being a low-tech game, Magic has become a multimedia marketing phenomenon. Fans can join the Duelists' Convocation, a tournament league; in *The Duelist*, a quarterly magazine, they can find new game variations as well as fiction inspired by Magic. Players can plug into the Internet to ask company staff members about rules or discuss their obsession with other card owners. An interactive online computer version of Magic is in the works, as are novels set in Dominia. Not content to rest on their laurels, the Wizards of the Coast hope to duplicate their success with a new trading-card game, Jyhad, now in stores. ■

TIME, SEPTEMBER 12, 1994

ARES' GENERALFORSAMLING 1994

Det ble avholdt generalforsamling for Ares, forening for simuleringsspill, i våre lokaler på Bjølsen onsdag 7. september 1994. Følgende saker sto på dagsordenen: 1. Innledning v/styret. 2. Årsberetning v/formannen. 3. Økonomien v/kasserer + regnskapsfører. 4. Spørsmål & svar til det ovenstående, samt generell feedback fra medlemmene. 5. Norsk Simuleringsspill-forbund (NSSF). 6. Opprettelse av Oslo (Simulerings)Spillklubb. 7. Andre forslag/saker. 8. Valg av nytt styre for 1994-95. 9. Eventuelt.

Det ble en middels godt besøkt generalforsamling (ca. 20 stemmeberettigede), og vi kom igang bare et kvarter forsinket i forhold til det opprinnelige klokkeslettet. Etter en kort innledning var det en runde med kommentarer fra styremedlemmene, som i inneværende år har vært: Johannes H. Berg (formann), Sten Hugo Hiller (kasserer), Kim Strandebø (regnskapsansvarlig), Herman Ellingsen (PR-sjef), HansO Martinsen, Espen Sortland og Erik Kvarvåg (fratrådte i mai). Aktivitetene vi fortalte om, var ved siden av de regulære onsdagsmøtene også en god del kongressvirksomhet: ARCON, OL-CON og turer til Hexcon og RegnCon. Mye av dette går på tradisjon og gammel vane -- fornyelse og nye planer/prosjekter ble etterlyst av flere. Rent økonomisk sett står det nå bedre til med foreningen enn på flere år, selv om det er et godt stykke igjen til driften går med fete overskudd. Det ble til dels heftig diskusjon (t.o.m. med skriftlig avstemning!) om vårt forhold til/representasjon på årsmøtene til NSFF. Det endte med at HansO Martinsen og Kim Strandebø ble valgt som delegater, med Herman Ellingsen som varamann.

Plassen tillater ikke så mye mer enn å publisere det nye styret: J.H. Berg, S.H. Hillser, K. Strandebø og H. Ellingsen fra det gamle styret, samt to nye: Monica Dahlback og Eskil Saatvedt. Vi får heller komme tilbake i et senere nummer, om noen trenger ytterligere info...

Når et spill t.o.m. kommer med i TIME, så er det vel grunn til å tro at det er blitt nokså populært...